



DEUTSCHES
PATENTAMT

12 Gebrauchsmuster
10 DE 297 08 277 U 1

51 Int. Cl.⁶:
A 63 F 5/04

21	Aktenzeichen:	297 08 277.9
22	Anmeldetag:	17. 4. 97
47	Eintragungstag:	9. 10. 97
43	Bekanntmachung im Patentblatt:	20. 11. 97

DE 297 08 277 U 1

73 Inhaber:
Ehlis, Holger, 42859 Remscheid, DE

54 Vorrichtung zur Zufallsauswahl für Brettspiele

DE 297 08 277 U 1

17.04.97

Holger Ehlig
Grafikdesign
Schlepenpohl 6
D-42859 Remscheid

H.Ehlig Grafikdesign • Schlepenpohl 6 • D-42859 Remscheid

Postzustellurkunde

**Deutsches Patentamt München
Gebrauchsmusterregistrierung**

80297 München

Beschreibung (Seite 1)

Remscheid, den 14.4.1997

Sehr geehrte Damen und Herren,

wir beschreiben die Erfindung
"Vorrichtung zur Zufallsauswahl für Brettspiele" wie folgt:

Vorrichtung zur Zufallsauswahl für Brettspiele.

1. Angaben zum Stand der Technik:

Die Reihenfolge nach der die Spieler eines Brettspiels ihre Spielaktionen tätigen, erfolgt meist durch feste Regeln. Soll die Reihenfolge durch Zufall bestimmt werden, so stehen als Instrumente der Zufallsauswahl Würfel, Glücksräder oder ähnliches und drehbar gelagerte Pfeile zur Verfügung. Die aufgezählten Instrumente können auch elektronisch ausgeführt werden.



17.04.97

Holger Ehlis
Grafikdesign
Schlepenpohl 6
D-42859 Remscheid

H.Ehlis Grafikdesign • Schlepenpohl 6 • D-42859 Remscheid

Postzustellurkunde

**Deutsches Patentamt München
Gebrauchsmusterregistrierung**

80297 München

Beschreibung (Seite 2)

Remscheid, den 14.4.1997

2. Der Erfindung zugrundeliegenden Probleme:

- a) Bei jedem Spiel liegt das Problem darin, den Reiz des Spiels und den Spielspaß mit einer neuen originellen Idee erhöhen zu wollen.
- b) Ein Brettspiel soll kostengünstig verkauft werden. Eine Kostenreduktion kann durch Sponsoren erfolgen, so daß diese das Spiel zur Eigenwerbung benutzen. Weiterhin setzt die Fremdwerbung einen zusätzlichen Kaufanreiz für das Brettspiel. Wie üblich kann Werbefläche vergeben werden. Ebenso soll auch die Vorrichtung der Zufallsauswahl als Werbeträger dienen. Denn auf diese Vorrichtung liegt während des gesamten Spiels der Blick und das Interesse der Spieler. Das Problem besteht also darin, die Vorrichtung der Zufallsauswahl so auszuführen, daß die Werbebotschaft möglichst groß wird. (Der Spielreiz soll dabei aber auch berücksichtigt bleiben.)
- c) Ein zusätzliches Problem stellt sich bei der Benutzung von Würfel oder Glücksrädern, denn hierbei kann die Zufallsauswahl nur indirekt erfolgen, d.h. die Zahl oder Farbe muß zuerst abgelesen werden und dann dem Spieler zugeordnet werden. Erschwerend kommt hinzu, daß diese Zuordnung vor Spielbeginn von den Spielern festgelegt werden muß. Um den Spielfluß zu vereinfachen und somit den Spielspaß zu erhöhen, wäre eine direkte Zufallsauswahl nötig. Das Problem besteht darin, diesen Anspruch zusammen mit den Ansprüchen a) und b) zu verwirklichen.

M. Ehlis

17.04.97

Holger Ehlis
Grafikdesign
Schlepenpohl 6
D-42859 Remscheid

H.Ehlis Grafikdesign • Schlepenpohl 6 • D-42859 Remscheid

Postzustellurkunde

Deutsches Patentamt München
Gebrauchsmusterregistrierung

80297 München

Beschreibung (Seite 3)

Remscheid, den 14.4.1997

Die Probleme sind mit den im Schutzanspruch 1 - 4 ausgeführten Merkmalen gelöst, denn bei der Vorrichtung zur Zufallsauswahl für Brettspiele geschieht die Zufallsauswahl wie folgt:

Die Spieler sitzen im Kreis um das Spielbrett.

Ein Spieler gibt dem drehbar gelagerten Objekt Schwung.

Nachdem das rotierende Objekt zum Stillstand gekommen ist, ist der Spieler ausgewählt, auf den das Äquivalent zur Pfeilspitze zeigt.

Eine vorteilhafte Ausgestaltung der Erfindung ist im Schutzanspruch 2 und 3 angegeben.

Bei der Vorrichtung zur Zufallsauswahl in dieser Ausführung geschieht die Zufallsauswahl wie folgt:

Die Spieler sitzen im Kreis um das Spielbrett.

Ein Spieler gibt der drehbar gelagerten Flasche Schwung.

Nachdem das rotierende Objekt zum Stillstand gekommen ist, ist der Spieler ausgewählt, auf den die Öffnung der Flasche zeigt.

Spielspaß entsteht zum einen dadurch, die Flasche in Bewegung zu versetzen. Zum anderen ist es spannend der Flasche zuzusehen, wie sie rotiert, bis sie zum Stillstand gekommen ist; immer mit der Frage im Kopf:

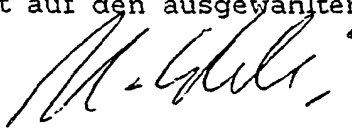
"Auf wen wird sie zeigen?".

(Im Gegensatz dazu steht die Zufallsauswahl durch Regeln oder Würfel - dies ist langweilig; weil gewöhnlich)

Problem 2c) ist hierbei in besonderer Weise gelöst:

Die drehbare Flasche eignet sich als Werbeträger für die Getränkeindustrie, denn sie kann in Form einer bekannten Getränkeflasche der Getränkeindustrie ausgeführt werden.

Die Zufallsauswahl erfolgt direkt, da die Flaschenöffnung direkt auf den ausgewählten Spieler zeigt.



17.04.97

Holger Ehlis
Grafikdesign
Schlepenpohl 6
D-42859 Remscheid

H.Ehlis Grafikdesign • Schlepenpohl 6 • D-42859 Remscheid

Postzustellurkunde

**Deutsches Patentamt München
Gebrauchsmusterregistrierung**

80297 München

Beschreibung (Seite 4)

Remscheid, den 14.4.1997

3. Die Vorteile der Erfindung sind:

- a) Steigerung des Gebrauchszwecks durch eine Steigerung des Spielspaßes und damit eine Steigerung des Spielzwecks.
- b) Wird das drehbare Objekt als Werbeobjekt ausgeführt, so wird das ästhetische Empfinden der Spieler angesprochen, da Werbeobjekte immer von selbst einen ästhetischen Wert aufweisen. So wird der Spielspaß noch einmal gesteigert.
Dies wird besonders deutlich, wenn die Flasche im Schutzanspruch 3 als Getränkeflasche mit besonders ästhetischer Raumform eines Getränkeherstellers ausgeführt wird.
- c) Es werden gegenüber einem Glücksrad keine aufwendigen Stoppmechanismen zum Bremsen des Objekts benutzt, da das Objekt durch Reibung gebremst wird.
- d) Nachteil bei der Benutzung von Würfeln oder Glücksrädern:
Bei der Spielerauswahl durch Würfel werden mehrere Würfel benötigt, denn je nach Größe der Spielerrunde muß ein anderer Würfel gewählt werden, da nur so Chancengleichheit erreicht werden kann
(Bei Glücksrädern werden verschiedene Zahlenscheiben nötig.)
Der Vorteil besteht in der Vermeidung dieses Nachteils.

M. G. G.

17.04.97

Holger Ehlis
Grafikdesign
Schlepenpohl 6
D-42859 Remscheid

H.Ehlis Grafikdesign • Schlepenpohl 6 • D-42859 Remscheid

Postzustellurkunde

**Deutsches Patentamt München
Gebrauchsmusterregistrierung**

80297 München

Beschreibung (Seite 5)

Remscheid, den 14.4.1997

**Zusätzlicher Vorteil der Ausführung
nach Schutzanspruch 3 und 4:**

- Eine Flasche eignet sich besonders gut als Drehkörper.
(- Die Masseverteilung hält diese sehr stabil
während sie angestossen wird und sich dreht.
- Eine Flasche läßt sich zum Andrehen gut greifen.
- Die Flaschenform hat eine starke Pfeilcharkteristik.)

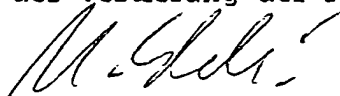
**Zusätzlicher Vorteil der Ausführung
nach Schutzanspruch 4:**

Die Vorrichtung nach Schutzanspruch 4 läßt sich von
den Spielern leicht zusammenbauen und enthält wenig
Einzelteile.
Die Herstellung wird dadurch kostengünstig.
Durch die Einbuchtung im Schwerpunkt wird die Flasche
besonders stabil gelagert.

**Ein Ausführungsbeisspiel der Erfindung wird anhand der
Zeichnung 1 und 2 erläutert. Es zeigen:**

Zeichnung 1 die Teile vor dem Zusammenfügen; wobei die Lage
der Teile und die Pfeile zeigen, wie das Zusammen-
stecken geschieht.

Zeichnung 2 die Teile im zusammengefügteten Zustand;
funktionsbereit.
(Der Stift des Aufstellers befindet sich
in der Vertiefung der Flasche.)



17.04.97

Holger Ehlig
Grafikdesign
Schlepenpohl 6
D-42859 Remscheid

H.Ehlig • Schlepenpohl 6 • D-42859 Remscheid

Postzustellurkunde

**Deutsches Patentamt München
Gebrauchsmusterregistrierung**

80297 München

Schutzansprüche

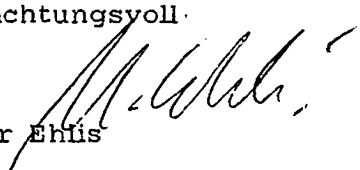
Remscheid, den 14.4.1997

Sehr geehrte Damen und Herren,

wir formulieren die Schutzansprüche an der Erfindung
"Vorrichtung zur Zufallsauswahl für Brettspiele" wie folgt:

1. Vorrichtung zur Zufallsauswahl für Brettspiele, dadurch gekennzeichnet, daß ein Objekt auf einem Spielbrett drehbar gelagert ist, wobei das Objekt eine Pfeilcharakteristik aufweisen soll.
Pfeilcharakteristik meint, daß nur unter Zuhilfenahme des Objekts eine eindeutige Angabe einer Richtung und Orientierung möglich ist.
2. Vorrichtung zur Zufallsauswahl für Brettspiele nach Schutzanspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Objekt insbesondere durch die Raumform als Werbeobjekt oder Werbeträger erkennbar ist.
3. Vorrichtung zur Zufallsauswahl für Brettspiele nach Schutzanspruch 1 und/oder Schutzanspruch 2 dadurch gekennzeichnet, daß eine Flasche drehbar auf einem Spielbrett gelagert ist.
4. Vorrichtung zur Zufallsauswahl für Brettspiele nach Schutzanspruch 3, wobei die Lagerung der Flasche dadurch gekennzeichnet ist, daß
 - die Flasche(1) im Schwerpunkt eine Einbuchtung aufweist,
 - ein zur Einbuchtung passender Aufsteller mit Stift(3) durch ein Loch im Spielbrett(2) gesteckt ist.
 - und die Flasche auf dem Aufsteller mit Stift(3) drehbar aufgesteckt ist.

Hochachtungsvoll

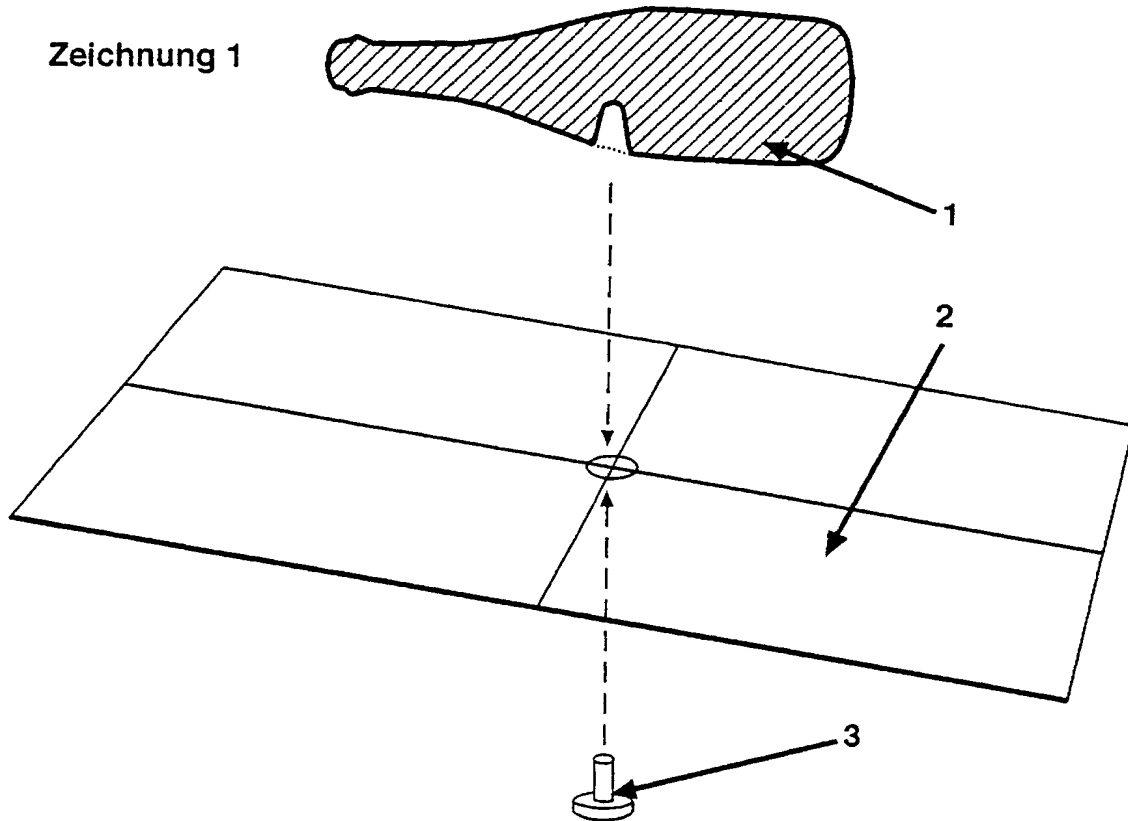

Holger Ehlig

17.04.97

Holger Ehlig Grafikdesign
Schlepenpohl 6
D-42859 Remscheid

Vorrichtung zur Zufallsauswahl bei Brettspielen

Zeichnung 1



Zeichnung 2 (Aufsicht)

